

PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA MELALUI METODE PERMAINAN KARTU HURUF SISWA SD NEGERI 7 HU'U TAHUN PEMBELAJARAN 2019/2020

¹Alfani, ²Ardiansyah

¹Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa & Sastra Indonesia STKIP Yapis Dompu

²Guru SD Negeri 7 Hu'u Kabupaten Dompu

Abstract: *The aim of this researcher is to find out how to improve students' reading skills through letter card games in elementary school. This type of research is classroom action research (CAR). The study was conducted at the 7th Elementary School of Hu'u in Dompu District in August 2019. The subjects of the study were first year students in the 2019/2020 study year. The method used in data collection is by observing and in the form of notes. Data were analyzed descriptively quantitatively by describing observations whose purpose was to find out the percentage of students' quality. The results showed that the ability to read students through the method of playing card letters obtained an average teacher activity of 61.5% in the first cycle, in the second cycle increased 69.2% and the third cycle 76.9%. Whereas children's activity was 55.5% in cycle I, in cycle II 66.6% and in cycle III it reached 77.7%. Increased reading ability of children in achieving indicators on average by 44.4% in the first cycle. In the second cycle increased by 66.6%. while the third cycle obtained a significant increase in the average score reached 77.7%. The results of this study indicate the improvement of students' reading ability through the method of playing card letters in grade 1 of SD Negeri 7 Hu'u in the 2019/2020 learning year is very effective.*

Keywords: *reading skills, letter card games*

Abstrak: Tujuan dari peneliti ini adalah untuk mengetahui bagaimana meningkatkan kemampuan membaca siswa melalui permainan kartu huruf di sekolah dasar. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian dilakukan di SD Negeri 7 Hu'u Kabupaten Dompu pada bulan Agustus 2019. Adapun subyek penelitiannya adalah siswa kelas 1 tahun pembelajaran 2019/2020. Metode yang dilakukan dalam pengumpulan data adalah dengan melakukan observasi dan berupa catatan-catatan. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif yaitu dengan cara memaparkan hasil pengamatan yang tujuannya untuk mengetahui prosentase kualitas siswa. Hasil penelitian diperoleh bahwa kemampuan membaca siswa melalui metode permainan kartu huruf diperoleh rata-rata aktivitas guru sebesar 61,5% pada siklus I, pada siklus II meningkat 69,2% dan siklus III 76,9%. Sedangkan aktivitas anak sebesar 55,5% pada siklus I, pada siklus II 66,6% dan pada siklus III mencapai 77,7%. Peningkatan kemampuan membaca anak dalam pencapaian indikator rata-rata sebesar 44,4% pada siklus I .pada siklus II meningkat 66,6%. sedangkan siklus III diperoleh peningkatan yang cukup signifikan yaitu skor rata-rata mencapai 77,7 %. Hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan kemampuan membaca siswa melalui metode permainan kartu huruf pada kelas 1 SD Negeri 7 Hu'u tahun pembelajaran 2019/2020 sangat efektif.

Kata kunci: *kemampuan membaca, permainan kartu huruf*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan sekolah dasar merupakan pendidikan yang sangat penting bagi setiap manusia, karena dari pendidikan dasar inilah yang menjadi pondasi utama dan pendidikan awal bagi perkembangan Ilmu Pengetahuan siswa (Depdiknas, 2007). Berbagai keterampilan diajarkan di Sekolah Dasar diantaranya yaitu keterampilan membaca, menulis, berhitung, selain itu banyak mata pelajaran yang didapat saat siswa belajar di bangku sekolah dasar. Keterampilan-keterampilan inilah yang menjadi tumpuan dalam memotivasi siswa untuk gemar dalam belajar (Depdiknas, 2000). Gemar belajar dapat diawali melalui membaca, karena dengan membaca maka anak akan mendapatkan banyak pengetahuan yang belum pernah mereka temukan sebelumnya (Depdiknas,

2001). Dengan wawasan yang telah diperoleh anak lewat membaca maka akan meningkatkan prestasi anak di dalam kelas. Membaca menjadi faktor utama dalam keberhasilan dalam meraih prestasi tinggi. Semakin pandai anak dalam membaca maka akan semakin pandai jugadalam prestasi belajarnya. Membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata bahasa tulis. (Tarigan, 1979: 7). Pembelajaran membaca untuk kelas rendah harus mendapat perhatian serius dan khusus dari guru, karena siswa kelas II masih beralih dari kelas I yang hanya mendapatkan dasar-dasar dari pembelajaran membaca. Selain itu, pembelajaran di kelas rendah merupakan pondasi dasar untuk nantinya yang akan

berlanjut ke kelas-kelas selanjutnya. Pada saat siswa beranjak ke kelas II maka mereka akan dituntut untuk lebih lancar dalam membaca. Terkadang ada beberapa siswa yang masih kurang lancar dalam membaca, maka dari itu akan menimbulkan perbedaan kemampuan membaca anak di dalam suatu kelas.

Setiap siswa memiliki bakat, minat dan kemampuan berbahasa yang berbeda. Kemampuan dasar yang dimiliki oleh masing-masing siswa sangat beragam. Berdasarkan artikel laporan penelitian Agus (2009) yang dituangkannya dalam buku "*membuat anak cepat pintar membaca*" diperoleh fakta bahwa kemampuan membaca anak-anak Indonesia ditingkat SD dan SMP masih rendah, bahkan tertinggal jauh di bawah negara-negara lain. Menurut Suyatno (2005) dalam republika online mengungkapkan bahwa masih dijumpai anak lulusan SD yang belum bisa membaca.

Membaca sangat dibutuhkan bagi semua orang sekarang sebagai pintu masuk untuk mempelajari ilmu pengetahuan, namun kenyataannya tidak masih banyak siswa yang belum bisa membaca terutama pada anak Kelas I SD. Hal ini juga terjadi di SD Negeri 7 Hu'u. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada kelas 1 SD Negeri 7 Hu'u Kabupaten Dompu, bahwa mayoritas siswa belum bisa membaca. Yakni dari total siswa 18 orang, hampir 60% belum bisa menyebut kata dan hanya mengenal huruf, itupun masih mengenal secara acak dan tidak konsisten. Kemudian 40% siswa lain sebagian bisa membaca meskipun masih mengeja sepepat dua kata.

Meskipun sesuai usianya harus sudah bisa membaca. Kondisi tersebut disebabkan ketika dalam pembelajaran guru jarang menggunakan alat peraga yang bisa membantu siswa untuk mempermudah mengenal huruf, kata maupun kalimat. Selain itu dalam pembelajaran masih dilakukan secara terpisah-pisah antara mata pelajaran yang satu dengan yang lain. Padahal siswa usia kelas I SD baru bisa berfikir holistik. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan khususnya belajar membaca. Dengan kondisi tersebut yang berlangsung-langsung terus menerus akan berdampak pada menurunnya kemampuan siswa khususnya dalam membaca. Oleh sebab itu perlu ada suatu tindakan yang dapat meningkatkan kemampuan membaca salah satunya adalah kegiatan pembelajaran yang menggunakan permainan kartu huruf untuk dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca.

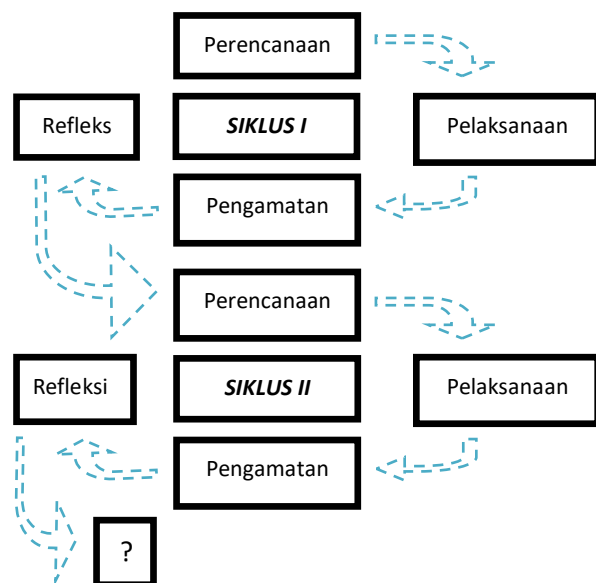
Pola pembelajaran di sekolah dasar khususnya di kelas rendah adalah belajar sambil bermain (Nurbiana, 2008). Melalui permainan anak bisa belajar banyak hal, tanpa mereka sadari mereka dapat mengetahui segala sesuatu yang ada di sekitarnya. Bermain adalah dunia anak, bermain merupakan belajar yang mengasikkan bagi anak-anak akan dapat mengembangkan potensi yang ada pada

diri mereka melalui permainan. Mengingat dengan kartu huruf akan mempermudah anak untuk mengingat huruf maupun kata sehingga membantu siswa dalam membaca. Dalam mengatasi kendala tersebut setiap kegiatan latihan membaca, maka guru harus melakukan permainan-permainan kartu huruf, kartu kata, kartu suku kata, dan kartu kalimat bersama anak-anak sehingga hali ini memudahkan untuk memahami kemampuan anak-anak terhadap permainan membaca Belajar membaca tidak saja diharapkan untuk meningkatkan kemampuan membaca, tetapi juga meningkatkan minat dan kegemaran membaca. Kegemaran membaca merupakan salah satu kunci keberhasilan seseorang dalam meraih ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin hari semakin berkembang. Sehubungan dengan hal yang disebutkan di atas, dengan meningkatkan minat dan kegemaran membaca merupakan salah satu tolak ukur meningkatnya mutu pendidikan (Nurbiana, 2008)..

Berdasarkan uraian latarbelakang di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul "Peningkatan Kemampuan Membaca Melalui Metode Permainan Kartu Huruf Siswa kelas 1 SD Negeri 7 Hu'u Tahun Pembelajaran 2019-2020"

II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan pada bulan Agustus 2019 dan yang menjadi subyek penelitian adalah siswa kelas 1 SD Negeri 7 Hu'u tahun pembelajaran 2019/2020 yang berjumlah 18 orang siswa. Prosedur penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan tahapan: 1) studi pendahuluan, 2) perencanaan, 3) pelaksanaan tindakan, 4) pengamatan, 5) refleksi. Adapun desain penelitian dapat dilihat pada gambar 1 di bawah ini:



Gambar 1. Desain PTK (Thoyib, 2009)

Instrumen penelitian/teknik pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan peneliti dalam pengumpulan data. Metode yang digunakan peneliti adalah:

1. Observasi; kegiatan observasi ini yaitu mengambil data tentang aktifitas guru dan anak dalam pembelajaran.
2. Angket; Metode ini digunakan untuk memperoleh data tanggapan terhadap pembelajaran dengan metode permainan kartu huruf.
3. Dokumentasi; Metode ini digunakan untuk memperoleh data tentang kondisi riil kemampuan membaca anak, dan metode pembelajaran yang ada di SD negeri 7 Hu'u.

Dalam membuat kesimpulan untuk menentukan apakah penelitian tindakan kelas tersebut sudah tuntas atau belum prosentase ketuntasan hasil belajar ditentukan dengan rumus:

$$E = \frac{n}{N} \times 100\%$$

(Adaptasi dari Arikunto, 2013)

Keterangan:

- E = Prosentase ketuntasan secara klasikal
- n = Jumlah siswa yang tuntas belajar
- N = Jumlah seluruh siswa yang diteliti

Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan hasil dari studi pendahuluan. Maka penelitian tindakan kelas yang dilakukan ini dikatakan telah memenuhi kriteria kesuksesan jika 75% dari jumlah siswa keseluruhan memperoleh nilai minimum 75. Nilai ini kemudian diperoleh berdasarkan indikator:

- a) Mampu mengelompokkan kartu huruf dan suku kata dengan benar
- b) Mampu membaca gambar yang memiliki kata/kalimat Sederhana

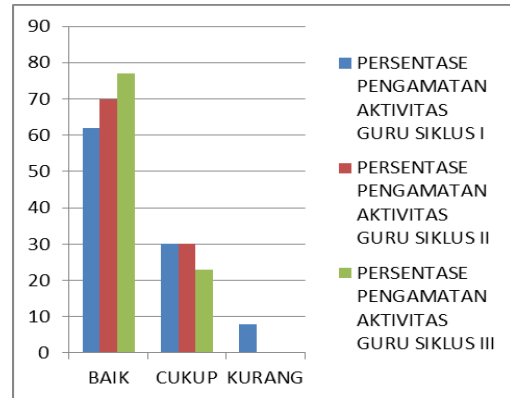
III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

- a) Persentase Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I, II dan III dilihat pada tabel 1 dan Gambar 2 sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I, II dan III

SIKLUS	PERSENTASE (%) PENGAMATAN AKTIVITAS GURU		
	Baik	Cukup	Kurang
I	62 %	30 %	8 %
II	70 %	30 %	0 %
III	77 %	23 %	0 %



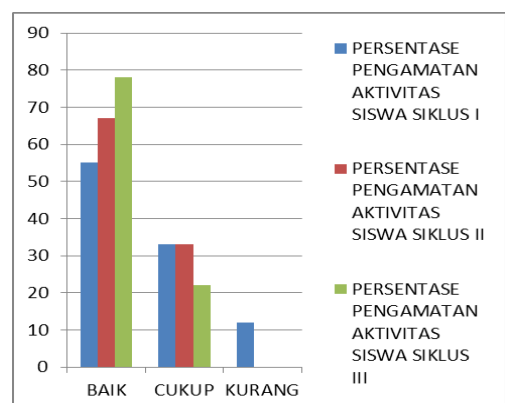
Gambar 2. Persentase Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I, II dan III

Tabel 1 dan Gambar 2 menunjukkan hasil persentase pengukuran dan penilaian pengamatan aktivitas Guru oleh teman sejawat selama proses pembelajaran berlangsung pada siklus 1, 2 dan 3, dan persentase di atas diperoleh berdasarkan indikator-indikator aktifitas yang diamati.

- b) Persentase Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I, II dan III dilihat pada tabel 1 dan Gambar 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Persentase Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I, II dan III

SIKLUS	PERSENTASE (%) PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA		
	Baik	Cukup	Kurang
I	55 %	33 %	12 %
II	67 %	33 %	0 %
III	78 %	22 %	0 %



Gambar 3. Persentase Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I, II dan III

Tabel 2 dan Gambar 3 menunjukkan hasil persentase pengukuran dan penilaian pengamatan aktivitas Siswa oleh peneliti selama proses pembelajaran berlangsung pada siklus 1, 2 dan 3, dan persentase di atas diperoleh berdasarkan indikator-indikator aktifitas siswa yang diamati.

c) Hasil Penilaian Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II dilihat pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II

S	INDIKATOR 1 (%)			INDIKATOR 2 (%)			INDIKATOR 3 (%)		
	B	C	K	B	C	K	B	C	K
1	33	50	17	44	39	17	56	22	22
2	55	33	12	67	22	11	61	28	11
3	78	17	5	67	17	16	72	17	11

Keterangan:

S=Siklus, B= baik, C=cukup, K=kurang

Indikator₁=Meniru kembali 3-4 kata (menghafal 4 -6 suku kata)

Indikator₂=Mengelompokkan benda dengan berbagai cara yang di ketahui anak. Misal : pengelompokkan kartu suku kata

Indikator₃=Menjiplak dan meniru membuat garis tegak, datar, miring, nlengkung, dan lingkaran

2. Pembahasan

Hasil dari observasi sebelum pelaksanaan penelitian tindakan kelas dilakukan, indikator pengelompokkan kartu huruf, kartu suku kata dan membaca gambar yang memiliki kata/kalimat sederhana masih belum berkembang dengan maksimal. Hal ini dikarenakan guru dalam memberikan pembelajaran kurang variatif, sehingga pengelompokkan kartu huruf, kartu suku kata dan membaca gambar yang memiliki kata/kalimat sederhana belum tergalai dan belum tersampaikan semua. Berdasarkan hasil penelitian yang terdapat pada tabel 3 terkait kemampuan membaca siswa diketahui bahwa peningkatan pengelompokkan kartu huruf, suku kata dan membaca gambar yang memiliki kata/kalimat sederhana mengalami peningkatan ketuntasan kelas dari 44,4% menjadi 78%.

Hasil ini tidak hanya diukur berdasarkan kemampuan siswa membaca saja, melainkan pengamatan aktivitas guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran di setiap siklusnya. Sebagaimana yang ditunjukkan pada Tabel 1 bahwa persentase aktivitas guru dalam pembelajaran pada siklus I memperoleh 61,5% terdapat 8 kegiatan pembelajaran, dengan rendahnya hasil aktivitas guru dalam pembelajaran pada siklus I, kemudian peneliti

melanjutkan penelitian pada siklus II, dan pada akhirnya aktivitas guru dalam pembelajaran pada siklus II memperoleh 69,2% terdapat 9 kegiatan pembelajaran. Tidak cukup hasil yang diperoleh pada siklus II, peneliti kemudian melanjutkan pada siklus III dengan membawa berbagai catatan-catatan selama penelitian pada siklus I maupun II. Hasil aktivitas guru dalam pembelajaran pada siklus III memperoleh 76,9% terdapat 10 kegiatan pembelajaran. Dengan perolehan hasil yang diatas 75% maka peneliti merasa cukup puas.

Proses perolehan persentase pengamatan aktivitas anakpun tidak jauh beda dengan proses aktivitas guru. Hasil perolehan aktivitas anak pada pembelajaran siklus I memperoleh 55,5% terdapat 5 kegiatan pembelajaran. Aktivitas anak dalam pembelajaran pada siklus II memperoleh 66,6% terdapat 6 kegiatan pembelajaran. Aktivitas anak dalam pembelajaran pada siklus III memperoleh 77,7% terdapat 7 kegiatan pembelajaran. Semua hasil ini membuktikan bahwa penelitian yang telah dilakukan dirasa berhasil meskipun sampai pada siklus III. Dengan demikian bisa dikatakan bahwa penerapan model permainan kartu huruf efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan analisis data yang diperoleh dari hasil pengamatan aktifitas guru maupun siswa serta hasil penilaian kemampuan membaca siswa dapat diambil kesimpulan bahwa model permainan kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 SD Negeri 7 Hu'u tahun pembelajaran 2019/2020. Simpulan ini didasari dari perolehan nilai persentasi hasil pengamatan aktivitas siswa yang meningkat dari siklus I =55%, siklus II=67% dan siklus III=78% dengan kategori Baik, begitupun hasil perolehan persentase pengamatan aktivitas guru mengalami peningkatan di tiap siklusnya, yaitu pada siklus I=62%, siklus II=70%, dan siklus III=77% dengan kategori Baik. Hasil ini juga didukung dari penilaian kemampuan membaca siswa dengan perolehan nilai akhir pada siklus 3 yaitu 78%. Dengan ini menggambarkan bahwa media pembelajaran seperti permainan kartu huruf sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa.

B. Saran

Adapun saran yang bisa diberikan sehubungan dengan penelitian ini adalah :

1. Bagi Guru: a) Sebaiknya sejak dini anak-anak diperkenalkan dengan huruf melalui permainan yang menyenangkan. b) Berikan reward walaupun berupa sanjungan seperlunya bila anak telah menyelesaikan

tugas. c) e. Media kartu huruf mempermudah anak-anak untuk belajar seperti: tebak huruf, tebak kata, sehingga menyusun menjadi kata. Oleh karena itu tiap-tiap sekolah harus mempunyai kartu huruf agar anak-anaknya dapat mengenal huruf dan dapat membaca

2. Bagi Orang Tua; Orang tua harus memahami terkait pentingnya belajar membaca, oleh karena itu peran orang tua sangatlah dibutuhkan secara maksimal untuk mendampingi serta memberikan motivasi kepada anak-anak khususnya dalam kegiatan belajar membaca di rumah.

DAFTAR RUJUKAN

- Depdiknas. 2000. Permainan Membaca Dan Menulis Untuk Usia Dini. Jakarta: Depdiknas
- Depdiknas. 2001. Pembelajaran Membaca Dan Menulis Anak, Jakarta: Depdiknas
- Depdiknas. 2007. Persiapan Membaca Dan Menulis Permulaan Melalui Permainan. Jakarta: Depdiknas
- Dhieni, Nurbiana. 2008. Metode Pengembangan Bahasa. Jakarta: Universitas Terbuka
- Guntur, Henry Tarigan. 1979. Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa.
- Hariyanto, Agus. 2009. Membuat Anak Anda Cepat Pintar Membaca. Jogjakarta: Diva Press
- Suyatno, 2005. Permainan Pendukung Pembelajaran Bahasa Dan Sastra. Jakarta: Gramedia
- Thoyip, Muhammad. 2009. Teknik Dan Prosedur Penelitian Tindakan Kelas. Banyuwangi: Institut Agama Islam Sunan Giri Banyuwangi
- Arikunto, S. (2013). Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.